

**STRATEGI PEMBELAJARAN KOMPUTER MUSIK SECARA
DARING UNTUK KELAS XI
DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 2 KASIHAN
YOGYAKARTA**

JURNAL
Program Studi S-1 Pendidikan Musik



Disusun oleh
Aditya Anggara Tri Astanta
NIM 17101350132

**PROGRAM STUDI S-1 PENDIDIKAN MUSIK
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

Genap 2021/2022

Strategi Pembelajaran Komputer Musik Secara Daring Untuk Kelas XI Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Kasihan Yogyakarta

Aditya Anggara Tri Astanta¹, Tri Wahyu Widodo², Ayub Prasetyo³

¹²³ Program Studi S-1 Pendidikan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, adityaanggara79@gmail.com; triwahyuwido@isi.ac.id; Lakisadewa@gmail.com.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui strategi pembelajaran daring mata pelajaran komputer musik untuk kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Kasihan Bantul Yogyakarta beserta penerapannya. Penelitian ini dilakukan pada saat kondisi pandemic Covid-19 yang mengharuskan Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Kasihan Bantul mengadakan pembelajaran secara daring atau *online*, sehingga guru merancang materi pembelajaran dengan membuat video pembelajaran dan penggunaan *software Sibelius* dan mengadakan pertemuan dengan siswa dengan menggunakan *google meet*. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Pengambilan sampel ini berfokus pada satu kelas yaitu kelas XI A yang berjumlah 28 siswa. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa strategi pembelajaran komputer musik secara daring untuk kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Kasihan Bantul Yogyakarta ini berlangsung dengan menggunakan strategi yang diterapkan guru pengampu seperti: strategi pembelajaran langsung, strategi pembelajaran tidak langsung dan strategi pembelajaran mandiri. Untuk menunjang strategi tersebut guru menggunakan 3 metode yaitu: metode demonstrasi, metode pemberian tugas, dan metode praktik. Pada pembelajaran komputer musik secara daring dapat berjalan dengan lancar sesuai yang diharapkan, walaupun tidak semaksimal pada pembelajaran secara luring.

Kata kunci: Strategi pembelajaran daring; komputer musik; *software*; Encore; Sibelius.

Abstract

This study aims to find out the online learning strategy of computer music subjects for class XI of Sekolah Menengah Kejuruan 2 Kasihan Bantul Yogyakarta and its application. This research was conducted during the Covid-19 pandemic which required the Sekolah Menengah Kejuruan 2 Kasihan Bantul Yogyakarta to hold online learning, so teachers designed learning materials by making learning videos and using Sibelius software and holding meetings with students using google meet. The research method used in this study is a qualitative research method. This sampling focused on one class, namely class XI A, which consisted of 28 students. The results of the study showed that the online music computer learning strategy for class XI of Sekolah Menengah Kejuruan 2 Kasihan Bantul Yogyakarta took place using strategies applied by the teacher such as: direct learning strategies, indirect learning strategies and independent learning strategies. To support this strategy, teachers use 3 methods, namely: demonstration methods, assignment methods, and practical methods. In online computer learning, music can run smoothly as expected, although not as much as offline learning.

Keywords: Online learning strategies; music computers; software; Encore; Sibelius.

PENDAHULUAN

Pandemi COVID-19 membuat akses fisik ke layanan publik menjadi terbatas hal ini diterapkan untuk menghambat penyebaran dan penularan COVID-19, seperti kantor, pabrik, termasuk lembaga pendidikan di berbagai negara ditutup sementara. Pemerintah pusat maupun daerah di Indonesia mengeluarkan kebijakan untuk memberhentikan proses belajar

mengajar di institusi pendidikan. Hal ini dilakukan sebagai salah satu upaya mencegah penyebaran dan penularan COVID-19. Kebijakan *social distancing* serta *Physical distancing* diharapkan mampu membatasi penularan serta penyebaran COVID-19. Bersama dengan himbuan tersebut, pemerintah mendorong semua lapisan masyarakat untuk tetap tinggal di

rumah dari belajar, bekerja dan beribadah di rumah. Akibat dari kebijakan tersebut merubah sektor pendidikan agar mengubah proses pembelajaran secara tatap muka digantikan dengan pembelajaran secara daring seperti menurut (Herliandry, Nurhasanah, Suban, & Kuswanto, 2020) Solusi yang direkomendasikan adalah dengan melakukan proses pembelajaran dari dalam rumah dengan menggunakan berbagai macam fasilitas untuk mendukung proses tersebut.

Dalam perubahan sistem pembelajaran secara tatap muka menjadi secara daring tentunya membutuhkan infrasturktur pendukung yang memadai, seperti jaringan internet yang stabil, peralatan teknis yang mendukung, sumber daya manusia yang mendukung untuk mengoperasikan peralatan teknologi pendukung tersebut, dan lainnya. Infrastruktur tersebut merupakan hal yang penting untuk mendukung proses pembelajaran secara daring, agar dalam kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan tanpa hambatan.

Pembelajaran daring adalah merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, koneksi, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh (Zhang, Shen, & Ghenniwa, 2004) menunjukkan bahwa menggunakan internet dan teknologi multimedia dapat membentuk kembali media penyampaian pengetahuan dan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang dilaksanakan dalam kelas tradisional. Pada tataran implementasi pada pembelajaran daring memerlukan dukungan perangkat mobile seperti smartphone atau ponsel, laptop, komputer, tablet, dan iphone yang dapat digunakan untuk mengakses informasi setiap saat dan di mana saja (Gikas & Grant, 2013) Pembelajaran secara daring telah menjadi

tuntutan di dunia pendidikan sejak beberapa tahun terakhir (He, Xu, & Kruck, 2014)

Perubahan proses belajar mengajar menjadi daring tentunya menjadi permasalahan serta hambatan dalam kegiatan pembelajaran komputer musik. Masalah yang sangat spesifik serta sering dijumpai dalam pelaksanaan proses belajar mengajar secara daring adalah yaitu minimnya interaksi antara guru dengan murid, sehingga menyebabkan materi yang diberikan tidak sedetail saat pembelajaran luring. Dalam proses pembelajaran ini, kegiatan belajar mengajar dilakukan melalui media pembelajaran daring.

Menurut (Sunarti, 2020) media pembelajaran daring dapat dipahami sebagai media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna (*user*), sehingga pengguna bisa mengakses suatu hal yang menjadi kebutuhan pengguna. Keuntungan menggunakan media pembelajaran secara daring bersifat mandiri dan interaktif yang tinggi. Sehingga dapat mendapatkan lebih banyak pengalaman belajar dengan teks, audio, video, dan animasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi, dan juga memberi kemudahan untuk unduh maupun unggah informasi, selain itu siswa juga dapat mengumpulkan dan berbagi materi dengan *E-Mail* ke siswa lainnya, mengirim komentar pada formulir diskusi, menggunakan ruang obrolan, hingga tautan video untuk berkomunikasi dengan guru maupun dengan siswa lainnya. Media daring merupakan perangkat lunak dimana membantu sistem kerja gawai sebagai perangkat keras dalam melakukan fungsinya sebagai media komunikasi yang terintegrasi secara luas. media daring dapat diintegrasikan ke dalam sebuah sistem yang terpadu sehingga pengguna dapat berbagi informasi.

Pesatnya perkembangan teknologi membuat siswa Sekolah Menengah Kejuruan

Negeri 2 Kasihan Yogyakarta mempelajari program komputer yang sudah berkembang pesat contohnya sibelius di mata pelajaran komputer musik. Program komputer untuk menulis notasi musik yang sudah dilakukan secara digital. Hal ini diperlukan ketika siswa mulai memanfaatkan program komputer untuk menuliskan tugas-tugas yang berhubungan dengan notasi musik. Hal inilah yang perlu dipelajari sejak awal agar lebih mengenal program komputer musik seperti *software* notater yang diklasifikasikan dalam *Musikal Notation* seperti *Sibelius*, *Encore*, *Fruity Loops*.

Aplikasi Musik *Encore* ialah program *software* yang digunakan untuk mengolah data sehingga dapat menghasilkan *file* berformat MIDI atau dapat diartikan sebagai aplikasi dalam program *windows*. Aplikasi *Encore* adalah sebuah aplikasi untuk menerbitkan musik dalam bentuk partitur nada (notasi balok) secara visual sekaligus dapat menampilkan data audio berformat MIDI. Aplikasi musik *Sibelius* ialah program *software* untuk memudahkan dalam mengetik notasi musik yang berupa not balok. Selain itu, aplikasi *Sibelius* juga mampu mengubah partitur serta memainkan hasil karya dari berbagai macam instrument. Sama seperti aplikasi *Encore*, aplikasi *Sibelius* juga dapat memakai sistem operasi dengan program *Microsoft Windows*, *RISC OS*, dan juga *Mac OS X*. Materi komputer musik yang diajarkan mencakup tentang pembuatan *single staves*, tanda mula, tanda kunci, tanda sukat, cara menambahkan dan mengurangi birama, simbol-simbol musik, membuat *triplets*, menambahkan instrumen, membuat *score* ansambel dan cara *export* ke MIDI dan lain sebagainya.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti terdapat beberapa permasalahan yang terjadi pada saat proses pembelajaran komputer musik berlangsung. Pembelajaran penggunaan *software* yang dilakukan secara daring membuat siswa

kesulitan dalam mencerna materi. Kendala yang dihadapi siswa yaitu adaptasi transisi dari *encore* ke *sibelius*, dikarenakan pengoperasian, tampilan dan fiturnya sangat berbeda. Selanjutnya masalah koneksi internet tentu saja mempengaruhi keberlangsungan pembelajaran mengingat siswa berada diberbagai wilayah, penyampaian materi secara daring membuat siswa kesulitan memahami materi karena menurut siswa akan lebih mudah jika materi disampaikan secara luring. Keadaan inilah yang menjadi alasan penulis tertarik untuk meneliti tentang strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru pengampu dalam mata pelajaran komputer musik yang dilakukan secara daring. Dalam kondisi seperti sekarang ini, diperlukan strategi pembelajaran yang kreatif untuk menunjang proses pembelajaran daring.

Dari penelitian ini diharapkan peneliti dapat menemukan solusi untuk meningkatkan pembelajaran secara daring dengan pembelajaran yang lebih kreatif sehingga siswa-siswa lebih mudah memahami dan mempraktekan materi yang telah diajarkan.

METODE

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Kasihan yang beralamat lengkap di JL. P.G. Madukismo, Kelurahan Ngestiharjo, Kecamatan Kasihan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta, dengan kode pos 55182. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif dipilih oleh peneliti karena metode ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan, dan dalam hal ini penulis berusaha untuk mengambil data dalam keadaan yang sealami mungkin dan wajar tanpa adanya manipulasi atau merekayasa situasi. Upaya memperoleh data yang valid dilakukan untuk mendapat informasi yang lengkap dan mengambil data sesuai fokus topik. Proses penelitian dan

pembahasan tersebut disusun dalam bentuk deskriptif lalu peneliti menarik kesimpulan. Pemilihan metode kualitatif dilakukan karena eksplorasi langsung secara mendalam, menyeluruh serta lengkap pada obyek penelitian, sehingga masalah dan potensi dapat diidentifikasi dengan jelas. Menggunakan metode penelitian kualitatif, data berupa kutipan dan fenomena alamiah seperti perilaku, aktivitas dan peristiwa yang terjadi dalam pembelajaran komputer musik secara daring di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Kasihan Yogyakarta dapat dipahami dan juga dapat disimpulkan.

Pada penelitian kualitatif tidak menggunakan istilah populasi tetapi oleh Spradley dinamakan "*social situation*" atau "*situasi sosial*" yang terdiri dari tiga elemen yaitu: tempat (*place*), pelaku (*actors*), dan aktivitas (*activity*) yang berinteraksi secara sinergis (Sugiono, 2013:285). Penelitian yang dilakukan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Kasihan ini melibatkan 4 siswa dari jumlah keseluruhan 28 siswa kelas XI (sebelas) di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Kasihan, dan 1 pengajar kelas. Untuk aktivitas yang diteliti adalah proses pembelajaran komputer musik secara daring di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Kasihan, aktivitas tersebut dilaksanakan setiap satu minggu sekali pada hari Rabu pukul 11.00 – 12.30 WIB.

Instrumen penelitian dalam penelitian ini adalah alat atau instrumen penelitian yaitu peneliti itu sendiri (*human instrumen*). Hal ini dilakukan karena bila menggunakan alat selain manusia, tidak mungkin mengoreksi kenyataan yang terjadi di lapangan. Peneliti sebagai instrumen utama, yang secara langsung mengamati proses pembelajaran dalam pembelajaran strategi pembelajaran daring mata pelajaran komputer musik. Maka dari itu, peneliti dapat dengan mudah memahami dan mengevaluasi situasi dan kegiatan yang terjadi di lapangan. Alat tambahan yang

digunakan dalam penelitian ini adalah alat-alat seperti dokumentasi foto, laptop, smartphone, buku catatan dan alat tulis.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan cara melakukan observasi, wawancara, mengumpulkan dokumentasi, dan melakukan studi pustaka untuk mencari data-data atau bahan referensi yang dijadikan sebagai bahan acuan dalam penelitian. Teknik pengumpulan data ini bertujuan untuk mendapatkan data dan informasi dari obyek penelitian secara detail.

Analisis penelitian ini adalah studi sistematis dan penyusunan data yang diperoleh dari observasi, wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi, pengorganisasian data ke dalam kategori, lalu dijabarkan ke pembagian unit. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data lapangan dengan model Miles dan Huberman. Miles dan Huberman (dalam Sugiono, 2016: 24) berpendapat bahwa kegiatan analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan terus menerus

Langkah-langkah analisis data di lapangan, mengikuti model Miles dan Huberman, adalah sebagai berikut:

1. Reduksi data (*data reduction*)

Dalam penelitian ini kumpulan dari data observasi, wawancara dan dokumentasi dicatat secara teliti dan rinci untuk keperluan menjawab pertanyaan penelitian. Peneliti melakukan pemilihan antara data yang yang diperlukan dengan data yang tidak diperlukan. Langkah ini digunakan untuk memfokuskan pada tujuan penelitian, sehingga mempermudah peneliti untuk menganalisis dan mengkaji permasalahan penelitian tersebut.

2. Penyajian data (*data display*)

Setelah data diskalakan, langkah selanjutnya adalah menyajikan data (*Data Display*). Dalam penelitian kualitatif, penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk tabel, bagan, uraian singkat, *flowchart*, dll. Dalam penelitian ini,

penyajian data dilakukan dalam bentuk deskripsi atau teks naratif untuk memudahkan peneliti memahami dan menyimpulkan. Mengenai Strategi Pembelajaran Komputer Musik Secara Daring Untuk Kelas XI Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Kasihan Yogyakarta.

3. Verifikasi (*conclusion drawing*)

Setelah melakukan tahapan penyajian data, pada tahap berikutnya peneliti mereview data yang diperoleh dari observasi dan wawancara. dan dokumen. Setelah data dikumpulkan dengan benar, peneliti akan membuat kesimpulan sementara tentang data yang telah dianalisis. Selanjutnya data dianalisis dan disajikan secara sistematis serta ditulis secara deskriptif sehingga menjadi satu kesatuan dan dapat ditarik suatu kesimpulan yang datanya dapat dipercaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan pada saat terjadi pandemi Covid-19 yang mengharuskan Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Kasihan Bantul meliburkan siswa-siswa berdasarkan keputusan pemerintah demi untuk kebaikan bersama agar situasi pandemi dan penyebaran virus COVID-19 semakin menurun. Pandemi COVID-19 ini sangat berdampak terhadap seluruh aspek kehidupan. Kondisi inilah yang menyebabkan seluruh pembelajaran yang semula diadakan secara tatap muka menjadi pembelajaran secara daring. Maka penelitian ini dilakukan secara daring dengan melakukan wawancara terhadap guru pengampu mata pelajaran dan siswa-siswa Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Kasihan Bantul yang menjadi subyek dalam penelitian.

Mata pelajaran komputer musik ini ditempuh siswa kelas 11 di Sekolah

Menengah Kejuruan Negeri 2 Kasihan yang terbagi menjadi 6 kelas dan setiap kelasnya terdapat 28 siswa dengan guru pengampu bernama Sugiarto. Dalam pembelajaran daring ini, tentunya banyak tantangan yang ditemui oleh siswa dan guru pengampu dalam proses pembelajaran komputer musik secara daring. Tantangan dalam pembelajaran daring adalah ketersediaannya layanan internet yang memadai, hal ini adalah karena sebagian siswa mengakses internet menggunakan layanan *seluler*, dan beberapa siswa menggunakan layanan *WI-Fi*. Tantangan kedua tidak semua siswa Sekolah Menengah Kejuruan N 2 Kasihan memiliki komputer atau laptop sebagai alat penunjang pembelajaran komputer musik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Sugiarto selaku guru pengampu mata pelajaran komputer musik di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Kasihan Bantul pada hari Selasa, 12 Oktober 2021 mata pelajaran komputer musik merupakan mata pelajaran yang sudah ada sejak tahun 2008 berdasarkan kurikulum KTSP yang dibentuk oleh Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Kasihan Bantul. Mata pelajaran komputer musik dihadirkan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Kasihan karena selama ini siswa kebingungan untuk menuliskan notasi atau mentranskrip lagu, sehingga diharapkan dengan diajarkan cara mengoperasikan software siswa lebih cepat dalam menulis notasi dibandingkan dengan menulis secara manual.

Dikarenakan adanya pandemi COVID-19 yang mengharuskan siswa untuk melakukan kegiatan belajar mengajar secara daring maka mata pelajaran komputer musik ini dilakukan secara daring melalui aplikasi *google meet*. Siswa kelas XI A di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Kasihan Bantul ini memiliki antusias yang cukup tinggi pada saat pembelajaran berlangsung. Hal tersebut terlihat saat peneliti mengikuti kegiatan belajar mengajar yang diselenggarakan oleh guru pengampu melalui

aplikasi google meet. Antusias siswa terlihat dari keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran daring dengan sering bertanya kepada guru pengampu mengenai materi yang disampaikan. Jadwal mata pelajaran komputer musik untuk kelas XI A dilaksanakan setiap hari Rabu pukul 11.00 WIB - 12.30 dengan durasi 90 menit dan dijadwalkan setiap 1 minggu sekali.

Materi yang diberikan oleh guru pengampu meliputi pengenalan *software* atau aplikasi yang digunakan untuk pembelajaran, cara awal menulis notasi menggunakan *software*, menjalankan fungsi menu yang ada di *software*, pengeditan *score* atau partitur lagu, hingga membuat midi melalui *software*. *Software* yang digunakan oleh guru pengampu tersebut adalah *software* Sibelius yang biasa digunakan untuk menuliskan notasi atau aransemennya dengan notasi balok. Guru pengampu mata pelajaran komputer musik di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Kasihan Bantul menggunakan *software* Sibelius karena *software* ini memiliki fungsi atau fitur-fitur yang cukup lengkap dan sangat mendukung pembelajaran, terutama dalam menulis, mentranskrip, dan mengaransemennya notasi balok. Selain itu cara mengoperasikannya pun cukup mudah dipahami dan digunakan untuk siswa-siswa sekolah menengah kejuruan.

Sistem kegiatan belajar mengajar pada saat pandemi yang dilakukan oleh Sugiarto selaku guru pengampu mata pelajaran adalah dengan membuat group kelas mata pelajaran komputer musik dengan menggunakan aplikasi *Whatsapp* sebagai sarana komunikasi antar siswa dengan guru agar sistem koordiansi dalam 1 kelas lebih mudah dilakukan dan materi yang diajarkan serta tugas yang diberikan oleh guru pengampu lebih mudah tersampaikan. Selanjutnya setelah grup *Whatsapp* dibuat, Sugiarto memberikan materi-materi secara teori kemudian mengajak para siswa kelas

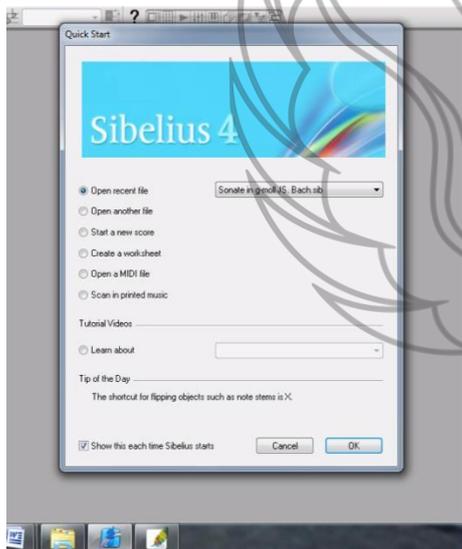
tersebut untuk mengikuti pembelajaran daring melalui aplikasi *google meet*.

Materi dan tugas-tugas yang diberikan oleh guru merupakan tugas yang harus dikerjakan secara individu, namun Sugiarto menyarankan kepada para siswa untuk mengerjakannya secara bersama-sama atau berkelompok, mengingat tidak semua siswa memiliki perangkat komputer atau laptop. Selain itu, guru juga ingin melatih kerjasama serta kekompakan siswa dalam berdiskusi, yang mana siswa-siswa tersebut belum pernah atau mungkin sangat jarang bertemu dikarenakan situasi pandemi yang mengharuskan peserta didik baru mengikuti kegiatan belajar mengajar menggunakan sistem *online* dari sejak awal mereka masuk sekolah menengah kejuruan.

Pada penelitian kali ini, peneliti diberi kesempatan oleh guru pengampu mata pelajaran komputer musik untuk melakukan wawancara dengan beliau sendiri dan melakukan observasi dengan mengikuti kegiatan belajar mengajar melalui aplikasi *google meet* yang diadakan guru pengampu. Berikut merupakan penjelasan mengenai pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dan materi-materi yang disampaikan oleh guru pengampu pada setiap pertemuan melalui aplikasi *google meet*.

1. Pertemuan 1 melalui aplikasi *google meet* pada Rabu, 13 Oktober 2021.
 - a) Sebelum guru mengadakan kegiatan belajar mengajar melalui aplikasi *google meet*, beberapa hari sebelumnya guru mengirimkan modul yang berisi materi pelajaran yang akan diajarkan dalam bentuk *file pdf*. Kemudian guru meminta siswa untuk mempelajarinya terlebih dahulu agar saat diadakan pertemuan melalui aplikasi *google meet*, siswa sudah lebih memahami materi.

b) Guru mengadakan pertemuan melalui aplikasi *google meet*, dengan mengirimkan tautan *google meet* ke grup *Whatsapp*. Selanjutnya, setelah siswa siswa bergabung menggunakan link tersebut guru mengawali pembelajaran dengan absensi siswa. Lalu guru mulai menjelaskan materi-materi yang sudah diberikan sebelumnya yaitu dari modul *file pdf*. Materi-materi yang disampaikan antara lain pengenalan software Sibelius dan fungsi-fungsinya beserta fitur yang terdapat didalam software tersebut dan proses instalasi software. berikut merupakan contoh gambar beberapa fitur yang ada pada software Sibelius.

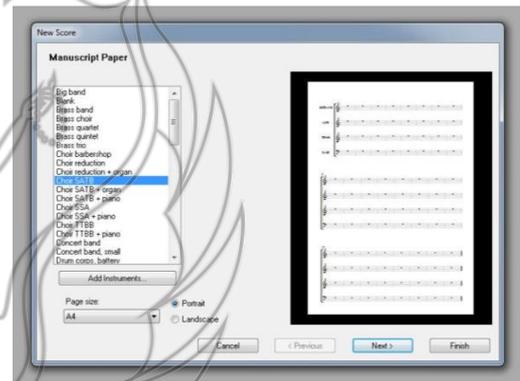


Gambar 1: Gambar Fitur Dasar Sibelius

c) Guru memberi kesempatan kepada siswa-siswa untuk bertanya terkait dengan materi yang sudah dijelaskan akan tetapi belum mereka pahami. Kemudian guru menutup kegiatan pembelajaran.

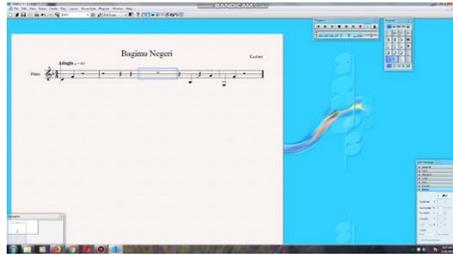
2. Pertemuan 2 melalui aplikasi *google meet* pada Rabu, 27 Oktober 2021.

a) Sebelum guru mengadakan kegiatan belajar mengajar melalui aplikasi *google meet*, beberapa hari sebelumnya guru mengirimkan video yang berisi tentang tutorial membuat proyek atau notasi baru. Dimulai dari langkah awal membuka software, membuat halaman baru dengan menu "new score" pada tampilan awal software Sibelius, menuliskan judul lagu, menentukan sukatan dan nada dasar, kemudian mulai menuliskan notasi.



Gambar 2: Gambar *New Score Setting*

b) Guru mengadakan pertemuan melalui aplikasi *google meet*, dengan mengirimkan *link google meet* ke grup *whatsapp*. Selanjutnya, setelah siswa-siswa bergabung menggunakan link tersebut guru mengawali pembelajaran dengan absensi siswa. Lalu guru mulai menjelaskan materi dengan mempraktekan secara langsung langkah-langkah serta cara membuat notasi seperti pada video yang sudah dikirimkan melalui fitur "share screen" yang terdapat pada aplikasi *google meet*.



Gambar 3: Gambar Dari Video Tutorial Pembelajaran Komputer Musik



Gambar 4: Gambar Contoh Tugas Dari Video Tutorial Pembelajaran Komputer Musik

- c) Guru memberikan kesempatan kepada siswa-siswa untuk bertanya terkait materi yang sudah dijelaskan akan tetapi belum mereka pahami. Kemudian guru menutup kegiatan pembelajaran.
 - d) Guru memberikan tugas kepada siswa untuk menulis notasi balok dari lagu-lagu nasional. Siswa diberikan kebebasan untuk memilih lagu-lagu nasional sebagai tugasnya dan diberi batas waktu pengumpulan 1 hari sebelum pertemuan selanjutnya.
3. Pertemuan 3 melalui aplikasi *google meet* pada Rabu, 3 November 2021
 - a) Guru mengirimkan *link google meet* ke grup *Whatsapp* siswa. Selanjutnya, setelah siswa-siswa bergabung menggunakan *link* tersebut guru mengawasi pembelajaran dengan absensi siswa. Kemudian mengevaluasi tugas siswa pada pertemuan sebelumnya.
 - b) Guru memberikan materi baru yaitu menulis ulang notasi lagu yang digunakan sebagai bahan ujian praktek instrumen pokok siswa. siswa diminta menulis secara lengkap beserta ornamen dan tanda dinamika.
 4. Pertemuan 4 melalui aplikasi *google meet* pada Rabu, 10 November 2021
 - a) Guru mengirimkan *link google meet* ke grup *Whatsapp* siswa. Selanjutnya, setelah siswa-siswa bergabung menggunakan *link* tersebut guru mengawasi pembelajaran dengan absensi siswa.
 - b) Guru memberikan materi baru yaitu menulis ulang notasi lagu yang digunakan sebagai bahan iringan ujian praktek instrumen pokok siswa. siswa diminta menulis secara lengkap beserta ornamen dan tanda dinamika. Guru juga mengajarkan cara untuk *export* tugas ke dalam bentuk *pdf* dan *midi*.
 - c) Gurumemberikan kesempatan kepada siswa-siswa untuk bertanya terkait tugas yang diberikan.
 - d) Guru memberikan batas waktu pengumpulan kepada siswa yaitu dikumpulkan pada saat ujian akhir semester sebagai syarat

untuk mengikuti ujian akhir semester.

Penelitian ini berjalan selama 2 bulan yaitu pada tanggal 08 Oktober 2021 sampai dengan tanggal 08 Desember 2021. Penelitian dilakukan dengan cara melakukan wawancara dengan guru pengampu dan observasi terhadap proses pembelajaran daring yang berlangsung menggunakan aplikasi *google meet*. Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada pembelajaran komputer musik secara daring di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Kasihan Bantul, pembelajaran yang dilakukan guru menggunakan metode demonstrasi, metode pemberian tugas dan metode praktik.

Dalam metode ini guru pengampu mata pelajaran komputer musik memberikan penjelasan-penjelasan materi yang sebelumnya sudah dikirimkan kepada siswa melalui *Whatsapp Group* pada saat pembelajaran daring dilaksanakan dengan menggunakan *google meet*. Siswa-siswa kelas XI A Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Kasihan Bantul yang mengikuti pertemuan dalam *google meet* tersebut mengikuti dan mendengarkan penjelasan dari guru dengan seksama. Guru juga mengajak siswa untuk berinteraksi pada saat pembelajaran dengan memberikan sedikit pertanyaan-pertanyaan mengenai materi yang telah disampaikan sebelumnya. Hal tersebut dilakukan guru untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa mengenai materi yang telah disampaikan. Selain itu guru juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan pertanyaan mengenai materi yang belum mereka pahami.

Metode pemberian tugas adalah cara mengajar dengan kegiatan perencanaan antara siswa dan guru mengenai materi yang harus diselesaikan oleh siswa dalam waktu tertentu yang telah ditetapkan oleh guru. Metode pemberian tugas ini berguna supaya siswa lebih bisa memahami materi-materi yang telah dijelaskan oleh guru. Terlebih lagi,

dalam proses pembelajaran komputer musik ini memiliki keterbatasan untuk bertemu secara langsung dikarenakan situasi pandemi, maka guru harus memberikan banyak materi yang harus dijelaskan secara detail secara daring dan siswa harus diberikan banyak pelatihan agar lebih terbiasa dan dapat memahami materi-materi yang diberikan guru.

Metode praktik merupakan metode yang digunakan guru untuk melatih siswa dalam pembelajaran dengan melakukan penerapan atas materi yang telah disampaikan. Dalam metode praktik yang dilaksanakan di pembelajaran komputer musik secara daring ini siswa diminta untuk menuliskan ulang notasi lagu. Pemberian tugas menuliskan ulang notasi tersebut dilakukan guru secara bertahap mulai dari menuliskan ulang notasi lagu-lagu daerah atau nasional, kemudian menuliskan ulang notasi lagu yang menjadi bahan praktek instrument pokok mereka, hingga menuliskan ulang partitur *full score* dari lagu bahan ujian praktek instrumen pokok mereka yang nantinya akan dibuat midi. Pembuatan midi tersebut juga diajarkan guru dengan tujuan agar midi tersebut dapat digunakan oleh siswa untuk berlatih bahan ujian praktek instrumen pokok mereka sebagai iringannya.

Pada pembelajaran komputer musik secara daring ini peneliti menemukan strategi yang diterapkan oleh guru pengampu untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran yaitu:

1. Strategi pembelajaran langsung

Pengajaran langsung dimana guru menjadi pusat pembelajaran dan harus memastikan keterlibatan siswa. Pada penerapan pembelajaran komputer musik ini, pembelajaran berpusat pada guru yang selalu memberikan materi sebelum guru mengadakan pertemuan melalui aplikasi *google meet*.

Bagi Sugiarto cukup kesulitan untuk membuat strategi pembelajaran secara

daring tersebut, dikarenakan beliau belum pernah melakukan hal tersebut sebelumnya. Namun karena situasi pandemi yang mengharuskan beliau untuk tetap melakukan pembelajaran, maka beliau memiliki pemikiran dengan memanfaatkan teknologi-teknologi masa kini untuk membuat materi-materi yang tetap mudah disampaikan kepada siswa dan melakukan pertemuan-pertemuan menggunakan aplikasi *google meet* dan *Whatsapp* sebagai sarana komunikasi antara guru dan siswa.

Pada awalnya guru membuat group whatsapp khusus untuk mata pelajaran komputer musik yang hanya berisikan guru pengampu mata pelajaran dan siswa kelas XI A saja. Selain itu guru juga merancang dan menyusun materi-materi untuk siswa, yang berupa video pembelajaran dan menulis ulang beberapa lagu nasional maupun daerah dan karya musik klasik yang akan digunakan sebagai contoh cara menulis ulang notasi lagu kepada siswa. Setelah materi-materi tersebut selesai dibuat, guru akan mengirimkannya kepada siswa secara satu-persatu sesuai dengan rancangan pembelajaran yang guru buat.

Guru juga meminta siswa untuk mempelajari materi-materi tersebut agar saat melakukan pertemuan menggunakan *google meet* siswa sudah sedikit lebih paham karena sudah mempelajarinya. Kemudian guru membuat *link* pertemuan *google meet* yang akan dibagikan kepada siswa sesuai jadwal pelajaran mereka yaitu setiap hari Rabu mulai pukul 11.00 – 12.30 WIB. Setelah semua siswa masuk di *google meet* guru mulai menjelaskan materi-materi yang sudah dikirimkan sebelumnya.

Dalam pembelajaran komputer musik secara daring berjalan dengan cukup lancar meskipun terkadang ada siswa yang terkendala dengan sinyal.

Respon siswa Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Kasihan selama mengikuti pembelajaran komputer musik secara daring cukup antusias, ditandai dengan adanya pertanyaan yang diajukan siswa selama pembelajaran berlangsung. Saat guru selesai menjelaskan materi siswa diberikan kesempatan untuk bertanya tentang materi yang kurang dipahami.

Pada Akhir pembelajaran setiap pertemuan guru juga memberikan tugas. Pemberian tugas menyangkut materi-materi yang sudah dipelajari sebelumnya. Tujuan pemberian tugas adalah untuk melatih keterampilan siswa dalam mengoperasikan *software* Sibelius. Guru memberikan batas waktu untuk pengumpulan tugas sesuai dengan yang sudah disepakati.

Ujian akhir semester di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Kasihan pada mata pelajaran komputer musik diadakan secara daring. Pada ujian akhir semester materi yang diberikan menggunakan model pilihan ganda yang mencakup cara mengoperasikan *software* Sibelius. Selain pilihan ganda saat ujian akhir semester siswa diminta mengumpulkan tugas yang diberikan dipertemuan sebelumnya dalam bentuk *file pdf* dan *midi* yang dikirim melalui *google classroom*.

2. Strategi pembelajaran tidak langsung

Strategi pembelajaran tidak langsung adalah strategi yang berfokus pada siswa. Peran guru beralih fungsinya dari penceramah menjadi fasilitator, pendukung, dan sumber personal (Majid, 2014b). Pada strategi ini guru memberikan kebebasan kepada siswa dalam pemilihan lagu untuk dijadikan tugas pada mata pelajaran komputer musik, namun masih dalam cakupan kategori lagu yang dipilihkan oleh guru, contohnya lagu nasional, siswa diberi kebebasan untuk memilih judul lagu yang mereka inginkan.

Hal ini bertujuan agar siswa lebih terampil, kreatif, dan memiliki banyak perbendaharaan lagu.

Pada saat ujian tengah semester maupun akhir semester, terkadang guru juga memberikan soal-soal diluar materi yang sudah diajarkan untuk menguji siswa mengenai seberapa jauh siswa dalam menguasai hal baru yang belum diajarkan dalam mata pelajaran komputer musik serta lebih menguasai pengoperasian software Sibelius. Selain itu agar siswa mencari tahu dan menemukan cara pengoperasian menu yang belum pernah diajarkan pada materi sebelumnya.

3. Strategi Pembelajaran Mandiri

Strategi pembelajaran mandiri adalah strategi yang bertujuan untuk membangun inisiatif individu, kemandirian, dan pengembangan diri. Fokusnya adalah pada perencanaan belajar mandiri oleh peserta didik dengan bantuan guru. Belajar mandiri juga dapat dilakukan dengan teman atau sebagai bagian dari kelompok kecil. Strategi ini dapat digunakan untuk melatih siswa yang mandiri dan bertanggung jawab (Majid, 2014a).

Guru pengampu mata pelajaran komputer musik di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Kasihan Bantul memanfaatkan strategi pembelajaran mandiri untuk melatih kekompakan, kerjasama, dan rasa empati antara siswa satu dengan yang lainnya. Hal tersebut dilakukan guru dengan cara guru menyarankan siswa-siswa untuk membentuk kelompok-kelompok kecil agar mereka dapat mengerjakan tugas secara berkelompok dan bekerjasama dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru, mengingat ada beberapa siswa yang tidak memiliki laptop maupun komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tersebut, dan supaya siswa juga

bisa saling berdiskusi mengenai materi-materi yang kurang mereka pahami di luar pertemuan *google meet* dengan guru.

Berdasarkan salah satu kendala yang dihadapi siswa yaitu adaptasi transisi dari Encore ke Sibelius, dikarenakan pengoperasian, tampilan dan fiturnya sangat berbeda. Pada semester gasal guru pengampu mata pelajaran komputer musik menggunakan software Encore sebagai media pembelajaran komputer musik. Kemudian pada semester genap guru mengganti media pembelajaran yang semula penggunaan software Encore menjadi software Sibelius. Perubahan penggunaan media pembelajaran tersebut dilakukan dengan tujuan agar siswa memiliki pengalaman dan pengetahuan dari kedua software tersebut, meskipun tidak dipelajari secara mendalam. Guru mengharapkan siswa lebih memahami penggunaan software-software tersebut dengan mempelajari dan mengembangkannya secara individu.

Strategi yang dilakukan oleh guru pengampu mata pelajaran komputer musik tersebut sudah dilakukan dari sejak awal adanya mata pelajaran komputer musik, dan selalu dilakukan pada setiap angkatan. Kendala yang dialami siswa dalam pembelajaran daring ini berada pada adaptasi transisi software dari Encore ke Sibelius. Siswa merasa kesulitan untuk beradaptasi dengan transisi kedua software tersebut, karena pengoperasian, tampilan, dan fitur yang sangat berbeda, sedangkan siswa belum terlalu memahami salah satu software secara mendalam. Pemahaman siswa baru hanya sebatas bisa menggunakan untuk menuliskan ulang notasi, belum memahami penggunaan fitur-fiturnya secara mendetail.

Software Encore yang diajarkan oleh guru pengampu mata pelajaran

komputer musik memiliki fitur-fitur yang lebih sederhana dibandingkan dengan Sibelius. Namun software Sibelius memiliki fitur yang lebih lengkap, tampilan yang lebih berbeda yang mana tampilan tersebut lebih memudahkan pengguna untuk mengoperasikannya. Selain dari tampilan dan fitur, produksi suara yang dihasilkan juga berbeda .

Solusi yang dapat diberikan oleh peneliti untuk pembelajaran komputer musik di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Kasihan Bantul adalah guru harus lebih sering memberikan tugas-tugas yang harus dikerjakan di rumah dengan menggunakan software Sibelius agar siswa lebih bisa mengenal dan terbiasa dengan fitur-fitur yang ada pada software serta dapat lebih terbiasa menggunakan software Sibelius. Contoh pemberian tugas yang dapat dilakukan guru antara lain, tugas yang biasanya berupa menuliskan ulang notasi balok dari satu buah lagu baik lagu nasional maupun daerah, bisa ditambahkan menjadi dua atau tiga buah lagu dalam sekali pemberian tugas, kemudian diberi batas waktu pengumpulan tugas yang tidak terlalu lama agar siswa memiliki tanggung jawab untuk segera mengerjakan dan mempelajari penggunaan software Sibelius.

Selanjutnya solusi yang dapat diberikan oleh peneliti yaitu menyarankan guru pengampu untuk mengoreksi tugas-tugas yang telah dikerjakan dan dikumpulkan oleh siswa kemudian memberinya nilai. Setelah dibentuk nilai, guru dapat melakukan evaluasi terhadap siswa-siswa yang memiliki nilai kurang di kelasnya. Guru pengampu mata pelajaran yaitu Sugiarto dapat menggunakan strategi yang telah beliau terapkan atau sarankan kepada siswa-siswa yaitu dengan membentuk kelompok-kelompok kecil untuk mengerjakan tugas-tugas

sehingga dapat terbentuk kerjasama antar siswa. Dalam kelompok-kelompok kecil ini, guru akan memilih atau membagi siswa-siswa yang memiliki nilai kurang untuk dijadikan satu kelompok dengan siswa yang memiliki nilai diatas rata-rata. Strategi ini dapat diterapkan agar siswa-siswa yang memiliki nilai diatas rata-rata dapat membantu siswa-siswa lain yang memiliki nilai kurang dari rata-rata.

Menurut pengamatan selama proses penelitian berlangsung, pembelajaran komputer musik secara daring dengan strategi yang diterapkan guru pengampu bisa berjalan dengan lancar sesuai yang diharapkan, walaupun tidak semaksimal pada pembelajaran secara tatap muka. kendala yang sering dialami siswa adalah masalah jaringan internet yang tidak stabil membuat siswa kurang begitu paham dengan materi yang disampaikan. Selain itu tidak semua siswa memiliki perangkat pembelajaran yang mumpuni untuk mendukung dalam proses pembelajaran komputer musik. Saran yang bisa diberikan adalah siswa diharapkan lebih aktif berdiskusi kepada guru maupun teman yang lebih paham dengan materi yang telah disampaikan. seperti yang disampaikan oleh (Santoso & Rokhayati, 2007) menjelaskan bahwa pembelajaran yang berkualitas adalah terlibatnya peserta didik secara aktif dalam pembelajaran.

SIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa strategi yang digunakan oleh Sugiarto selaku guru pengampu mata pelajaran komputer musik di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Kasihan adalah strategi pembelajaran langsung, strategi pembelajaran tidak langsung, dan strategi pembelajaran mandiri. Dalam hal ini seluruh pembelajaran berpusat

kepada guru sebagai pemberi materi dan pelaksana pembelajaran, sedangkan siswa sebagai penerima materi dan peserta dalam pelaksanaan pembelajaran. Selain itu strategi-strategi tersebut memiliki tujuan untuk menguji pemahaman siswa mengenai materi yang telah diajarkan oleh guru serta melatih kekompakan, kerjasama, dan rasa empati antar siswa untuk saling membantu dan peduli satu sama lain dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan salah satu kendala yang dihadapi siswa yaitu adaptasi transisi dari Encore ke Sibelius, dikarenakan pengoperasian, tampilan dan fiturnya sangat berbeda, maka proses penerapan strategi-strategi diatas dilakukan dengan menerapkan metode demonstrasi, metode pemberian tugas, metode praktik. Dalam hal ini guru sebagai pemberi materi dan pelaksana pembelajaran, menjelaskan materi melalui video pembelajaran yang guru buat dan dalam pertemuan dengan siswa melalui aplikasi *google meet*. Guru juga memberikan tugas-tugas kepada siswa untuk menuliskan ulang lagu-lagu nasional, lagu yang digunakan sebagai bahan praktik instrument mayor baik *Partitur Solo Instrument* maupun *Partitur Full Score*, dan mengubah *Partitur* tersebut menjadi sebuah *midi* untuk iringan, tugas tersebut diberikan sebagai bahan pelatihan yang dikumpulkan sesuai batas waktu yang ditentukan. Selain sebagai pelatihan tugas-tugas tersebut juga memiliki fungsi lain untuk menunjang praktik instrument mayor masing-masing siswa. Kemudian dengan adanya tugas-tugas tersebut siswa harus mempraktikkannya dirumah masing-masing agar dapat memahami materi baik secara teori maupun praktik.

UCAPAN

Terimakasih saya sampaikan kepada Tri Wahyu Widodo, S Sn., M. A. dan Ayub Prasetyo, S. Sn., M. Sn., sebagai

pembimbing yang telah memberikan arahan sejak awal hingga akhir penulisan artikel ini. Saya ucapkan terimakasih kepada Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Kasihan Yogyakarta yang telah memberikan saya izin dan kesempatan untuk melakukan penelitian.

Agus Suranto, S. Pd., M.Sn., Selaku kepala sekolah Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Kasihan Yogyakarta yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk melakukan penelitian. Sugiarto S. Pd., selaku guru mata pelajaran komputer musik dan narasumber dalam penelitian skripsi ini yang telah banyak memberikan informasi yang berguna selama proses penelitian. Tak lupa juga seluruh seluruh siswa kelas XI A di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Kasihan yang telah memberikan kesempatan dan membantu peneliti untuk dapat mengumpulkan data.

REFERENSI

- Budiana, I., Haryanto, T., Khakim, A., Nurhidayati, T., Marpaung, T. I., Sinaga, A. R., ... Laili, R. N. (2022). *Strategi pembelajaran*. CV Literasi Nusantara Abadi.
- Dewi, T. A. P., & Sadjarto, A. (2021). Pelaksanaan Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1909-1917.
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak Covid-19 terhadap implementasi pembelajaran daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55-61.
- Fauzi, M. (2020). Strategi Pembelajaran Masa Pandemi Covid-19. *Al-Ibrah*, 2(2), 121-145.
- Gikas, J., & Grant, M. M. (2013). Mobile computing devices in higher education: Student perspectives on learning with cellphones, smartphones & social media. *The Internet and Higher Education*, 19, 18-26.
- Hasanah, D., & Setiawati, N. (2021). Penggunaan Google Meet Dan Kendalanya Dalam Pembelajaran Daring Bahasa

- Jepang Di SMAN 1 Cibarusah. *KAGAMI: Jurnal Pendidikan Dan Bahasa Jepang*, 12(1), 1-13.
- He, W., Xu, G., & Kruck, S. E. (2014). Online IS education for the 21st century. *Journal of Information Systems Education*, 25(2), 101-106.
- Herliandry, L. D., Nurhasanah, N., Suban, M. E., & Kuswanto, H. (2020). *Pembelajaran pada masa pandemi covid-19. JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22 (1), 65-70.
- Kencana, I. N. B. P., Arini, N. W., & Mahadewi, L. P. P. (2020). Learning Cycle 7E with Audio Visual Media Enhancing Science Learning Outcomes. *International Journal of Elementary Education*, 4(3), 357-365.
- Kuntarto, E. (2017). Keefektifan model pembelajaran daring dalam perkuliahan bahasa Indonesia di perguruan tinggi. *Indonesian Language Education and Literature*, 3(1), 99-110.
- Laksono, Y. T. (2018). *Teknologi Pengembangan Digital*.
- Limin, S. (2022). Strategi Pembelajaran Pada Mata Kuliah Teori Musik Dengan Menggunakan Aplikasi Kahoot. *Journal of Creative and Study of Church Music*, 3(1).
- Majid, A. (2014a). *Belajar dan pembelajaran: pendidikan agama Islam*. PT Remaja Rosdakarya.
- Majid, A. (2014b). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nainggolan, O. T. (2018). Pembelajaran Kontrapung dengan Menggunakan Software Sibelius di Program Studi Pendidikan Musik Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta. *Promusika*. <https://doi.org/https://doi.org/10.24821/promusika.v6i1.3154>
- Nonik, N. N., Raga, I. G., & Murda, I. N. (2013). Penerapan Metode Demonstrasi dengan Media Kartu Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A di PAUD Widya Dharma Bondalem Tejakula. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 1(1).
- Pangondian, R. A., Santosa, P. I., & Nugroho, E. (2019). Faktor-faktor yang mempengaruhi kesuksesan pembelajaran daring dalam revolusi industri 4.0. *Seminar Nasional Teknologi Komputer & Sains (SAINTEKS)*, 1(1).
- Pramudyo, A. (2022). Aplikasi Music "Sibelius" Sebagai Media Pelatihan Marching Band. *Journal of Music Education and Performing Arts (JMEPA)*, 2(1), 15-20.
- Randa, S., Lumbantoruan, J., & Putra, I. E. D. (2018). Penggunaan Strategi Ekspositori Pada Pembelajaran Musik Tradisional Minangkabau Di SMA Negeri 3 Padang. *Jurnal Sendratasik*, 7(1), 48-53.
- Santhi, N. L. K. W., Asri, I. G. A. A. S., & Manuaba, I. B. S. (2020). Social Studies Learning With Visualization, Auditory, Kinesthetic (VAK) Learning Model Assisted by Diorama Media Increases Student Knowledge Competence. *International Journal of Elementary Education*, 4(2), 281-298.
- Santoso, D., & Rokhayati, U. (2007). Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Rangkaian Listrik Melalui Pembelajaran Kooperatif Teknik STAD Mahasiswa Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika FT UNY. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 16(2), 271-292.
- Siahaan, D. (2004). *Teknik Menulis Note Balok dan Memainkan MIDI Menggunakan Encore*. Yogyakarta: Andi.
- Sinaga, T., & Hirza, H. (2020). Perkembangan Media Pembelajaran Mata Kuliah Computer Musik Tahun 2005 - 2020 di Prodi Pendidikan Musik Universitas Negeri Medan. *Jurnal Penelitian Musik*, 1(2), 152-156.
- Spreadbury, D., & Ben & Finn, J. (2011). *Sibelius 7: Reference Guide*. USA: Avid Technology, Inc.
- Sunarti, S. (2020). *Media Pembelajaran di masa Pandemi covid-19*. dikutip dari <https://bdkpalembang.kemenag.go.id/upload/files/MEDIA...>
- Sunhaji. (2014). Konsep Manajemen Kelas dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Kependidikan*, 2(2), 30-46.
- Suparman, A. R. (2015). Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Gaya Kognitif Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas XI IPA 2 SMA Negeri 2 Sungguminasa. *Jurnal Nalar Pendidikan*, 3(1), 31-35.

- Wargadinata, W., Maimunah, I., Dewi, E., & Rofiq, Z. (2020). *Student's responses on learning in the early COVID-19 pandemic. Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah, 5 (1), 141-153.*
- Widodo, T. W. (2006). Komputer dan Pengetahuan Program Aplikasi Musik Komputer. *Jurnal Pengetahuan Dan Pemikiran Seni, 2(2).*
- Zhang, S., Shen, W., & Ghenniwa, H. (2004). A review of Internet-based product information sharing and visualization. *Computers in Industry, 54(1), 1-15.*

